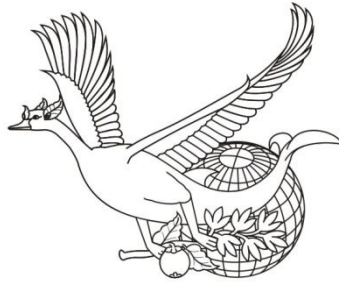


LAPORAN AKHIR PENELITIAN HIBAH BERSAING



PENGEMBANGAN VIDEO MOTIVASI UNTUK LITERASI MEDIA BAGI SISWA SMA DI SURAKARTA SEBAGAI GERAKAN REMAJA BEBAS NARKOBA

Tahun ke I dari rencana 2 tahun

Oleh :

Citra Dewi Utami, S.Sn., M.A./ 0007098104

Nerfita Primadewi, S.Sn., M.Sn./ 0025027405

Dibiayai oleh :

DIPA Direktorat Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat

Nomor DIPA:023-04.1.673453/2015, tanggal 14 November 2014

Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Hibah Bersaing Tahun Anggaran 2015

No. Kontrak : 168/SP2H/PL/DIT.LITABMAS/II/2015,

Tanggal 9 Maret 2015

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
OKTOBER 2015**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Pengembangan Video Motivasi Untuk Literasi Media
Bagi Siswa SMA di Surakarta Sebagai Gerakan
Remaja Bebas Narkoba

Kode/ Nama Rumpun Ilmu : 702/ Televisi

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Citra Dewi Utami, S.Sn.,M.A.
b. NIDN : 0007098104
c. Jabatan Fungsional : Lektor
d. Program Studi/ Jurusan : Televisi dan Film/ Seni Media Rekam
e. Tlp./ Hp : 08122650352/ 0271-634441
f. Alamat surel (e-mail) : citra_de@yahoo.com

Anggota Penelitian (1)

a. Nama : Nerfita Primadewi, S.Sn., M.Sn.
b. NIDN : 0025027405
c. Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta

Tahun Pelaksanaan : Tahun 1 dari rencana 2 tahun

Biaya Tahun Berjalan : Rp. 72.500.000

Penelitian Keseluruhan : Rp. 150.000.000,00

Surakarta, 10 November 2015

Ketua Pelaksana,



Citra Dewi Utami, S.Sn., M.A.
NIP. 198109072006042002

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197111102003121001

Menyetujui,
Kepala LPPMPP

Dr. R.M. Pramutomo, M.Hum.
NIP. 196810121995021001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur terpanjat kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkah-Nya, penyusunan laporan Penelitian Hibah Bersaing yang berjudul *“Pengembangan Video Motivasi Untuk Literasi Media Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas Sebagai Gerakan Remaja Bebas Narkoba”* ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Program Penelitian ini melibatkan seorang anggota peneliti, dua orang teknisi dan tiga orang asisten peneliti. Luaran yang dihasilkan adalah karya seni berupa video motivasi yang telah dieksperimen menjadi beragam. Keragaman yang dihasilkan melalui pengujian beragam jenis kamera, lensa serta penataan visualnya. Keragaman gaya memotivasi merupakan elemen pendamping yang memperkaya ragam karya yang dihasilkan. Implementasi terbatas atas output penelitian pertama dari dua tahun rencana ini melibatkan para siswa sekolah menengah atas untuk mengetahui penerimaan mereka serta telah dihasilkannya karya oleh mereka. Rencana lanjutan dari penelitian ini adalah implementasi lebih luas. Diharapkan melalui hasil penelitian ini, video motivasi dapat dijadikan sarana sehabilitasi bagi para pengguna aktif narkoba.

Rasa terima kasih disampaikan kepada:

1. Direktorat Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan tinggi yang telah membiayai kegiatan penelitian ini.
2. Pusat Penelitian, Lembaga Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan Pengembangan Pendidikan (LPPMPP) Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Tim Peneliti dan Para peserta *FGD*.
5. Seluruh staf UPT Pusat Informatika Institut Seni Indonesia Surakarta.

Untuk semua kesempatan yang telah diberikan, banyak terima kasih terucap, semoga laporan akhir penelitian yang sederhana ini penuh dengan manfaat.

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	iv
Abstract.....	v
Abstrak.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II TINJAUAN PUSTIKA.....	5
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT.....	11
BAB IV METODE PENELITIAN.....	13
4.1. Pendekatan Penelitian.....	13
4.2. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	14
4.3. Validitas Data.....	15
4.4. Teknik Analisis Data.....	15
4.5. Bagan Alir Penelitian.....	16
4.6. Eksperimen.....	17
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	18
5.1. Hasil Eksperimen Penataan Visual.....	18
5.2. Hasil Eksperimen Penataan Gaya Memotivasi.....	22
5.3. Pengujian Video Motivasi Hasil Eksperimen.....	23
BAB VI RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA.....	30
BAB VII SIMPULAN DAN SARAN.....	31
DAFTAR PUSTAKA.....	33
LAMPIRAN.....	35

DEVELOPMENT OF MOTIVATIONAL VIDEO FOR MEDIA LITERACY FOR SENIOR HIGH SCHOOL STUDENT AS A DRUG FREE YOUTH MOVEMENT

Abstract

The research aims to develop a work of video art in the form of motivational video that assembled in the study of media literacy for high school students as one of the real effort in creating a drug-free teens movement. Motivational video as a form of communication that can be utilized in meeting the needs of adolescents will be media literacy. The high level of drug abuse by teenagers as well as the tendency of young people to *selfie* (self videography) and upload video themselves through new media is the background of this study. Experimenting various forms of visual styles subjective motivational video by presenting youth as a motivator. The method used in this study is the experimental method with exploring visual composition and a motivating force. The chosen approach is a model of cultural studies and active audience models. Video of experimental results published through the new media that can be uploaded and downloaded globally. Implementation of the process of creation and dissemination of motivational video is designed in the form of media literacy activities. The implementation of media literacy is offered as a model for Anti-Drug Education Extra curricular school. This media literacy learning model planned to cover 1) basic knowledge about drugs, prevention and mitigation, 2) public speaking, 3) style of dressing, 4) the manufacture of artistic property, 5) operation of the camera, and 6) prosedure of uploading video through new media. One expedient solution associated with the negative impact of the new media is vying to fill it with content that is positive. This model can be used as an alternative example of positive activism which continues to be carried out independently by teenagers and is expected to inspire other teens to participate.

Keywords: Motivational Video, Media Literacy, Youth, Drugs

PENGEMBANGAN VIDEO MOTIVASI UNTUK LITERASI MEDIA BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS SEBAGAI GERAKAN REMAJA BEBAS NARKOBA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan karya video seni dalam bentuk video motivasi yang dirangkai dalam studi literasi media bagi siswa SMA sebagai salah satu upaya nyata dalam mewujudkan gerakan remaja bebas narkoba. Tingginya tingkat penyalahgunaan narkoba oleh remaja serta kecenderungan anak muda untuk selfie dan mengunggah video diri melalui media baru merupakan latar belakang dari penelitian ini. Karya dalam bentuk ragam video motivasi bergaya visual subyektif dengan menghadirkan para remaja sebagai motivator. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental dengan mengeksplorasi komposisi visual dan gaya memotivasi. Video hasil eksperimen dipublikasikan melalui media baru sehingga dapat diunggah dan dapat diunduh secara global. Implementasi proses pembuatan dan penyebarluasan video motivasi dirancang dalam bentuk kegiatan literasi media. Pelaksanaan kegiatan literasi media tersebut ditawarkan sebagai model Pendidikan Ekstra Kulikuler Anti Narkoba di sekolah. Pendekatan yang dipilih adalah cultural studies model dan active audience model. Salah satu solusi bijaksana terkait dengan dampak negatif media baru adalah berlomba-lomba memenuhinya dengan konten-konten yang bernilai positif. Model ini dapat dijadikan alternatif contoh berkegiatan positif yang terus dapat dilakukan secara mandiri oleh remaja dan diharapkan menginspirasi remaja lain untuk turut serta. Penelitian ini potensial berkelanjutan dengan semakin memfokuskan target pada pengguna aktif narkoba untuk dapat terbebas dari narkoba.

Kata kunci : Video, Motivasi, Literasi Media, Remaja, Narkoba

BAB I

PENDAHULUAN

Kesuksesan peredaran video *The 165 Ways ESQ* dan tayangan *The Golden Ways* di layar kaca memperlihatkan sebuah fenomena menarik. Keduanya memiliki persamaan konten yang berupa penawaran solusi atas beragam persoalan dalam kemasan video motivasi. Video motivasi merujuk pada rekaman audio visual yang menampilkan pesan berupa pemberian motivasi terhadap dijalankannya tindakan positif dan ditinggalkannya tindakan negatif. Inti dari motivasi ditujukan untuk mendorong seseorang berperilaku positif dan hidup dengan baik. Pada awalnya, sistem distribusi kedua video tersebut memiliki perbedaan, saat ini video-video tersebut dapat diakses secara bebas melalui internet. Ari Ginanjar dan Mario Teguh hadir sebagai motivator profesional terkait persoalan bisnis, karir dan kehidupan. Namun belum ada seri khusus dari video motivasi mereka yang membahas tentang ajakan menjauhi narkoba.

Pada dasarnya, setiap orang memiliki potensi kemampuan untuk memotivasi dan hadir dalam sebuah rekaman audio visual. Sehingga setiap orang berpotensi menjadi seorang motivator. Hal tersebut didukung oleh kepemilikan peralatan rekam elektronik yang menjamuk di masyarakat khususnya remaja. Sifat dasar narsis atau hasrat kekaguman terhadap diri sendiri yang tinggi pada remaja membutuhkan penyaluran untuk kegiatan positif. Salah satunya adalah pengembangan video motivasi yang menghadirkan remaja sebagai tokoh motivator dan materi bahasan, sehingga dapat bermunculan agen-agen motivasi remaja. Ide pengembangan ini terinspirasi dari pemanfaatan secara terencana fenomena karya berantai video *Gangnam Style* dan *Harlem Shake*. Banyak orang terpantik turut serta menciptakan video menurut versi masing-masing. Pada kasus ini, aspek hiburan merupakan tujuan utama. Pembuatan video motivasi oleh beberapa remaja diharapkan dapat memantik banyak remaja lain untuk menciptakan hal serupa dalam beragam versi.

Remaja masa kini telah menjelma sebagai generasi internet (*net generation*) yang merupakan kelanjutan dari generasi televisi *MTV* (*Music Television*)

generation). Kedekatan antara remaja dan media merupakan kenyataan yang tak terelakkan pada era informasi saat ini. Media televisi turut bertransformasi dengan hadir secara streaming di media baru. Istilah media baru (*new media*) masih digunakan sebagai penyebutan bagi internet yang telah mampu mengkonvergensi beragam bentuk media yang telah ada sebelumnya. Media baru menjadi bagian dari keseharian remaja yang seolah-olah adalah dunia nyata. Perilaku bermedia dapat membawa khalayaknya pada dampak positif dan negatif. Sorotan negatif terhadap media baru terkait konten yang dihadirkan sering kali belum diikuti oleh tawaran solusi. Media baru telah menjelma menjadi agen budaya yang siap mengedarkan beragam manfaat dan ketidakmanfaatan melalui kedekatannya. Pemaknaan pesan media bukan lagi terfokus dalam konten namun telah beralih pada media itu sendiri sebagai pesannya. Pembatasan penggunaan hingga penutupan akses media kadang dijadikan pilihan perlawanan atas ketidakmampuan meliterasi para penggunanya.

Literasi media secara sederhana dapat diartikan sebagai kemampuan khalayak memanfaatkan media dengan bijaksana. Beragam jenis media memiliki kode dan karakter masing-masing terkait dengan bentuk dan kontennya. Media baru yang dapat menghubungkan pengguna secara global sering kali dipersalahkan sebagai penyebab atas terjadinya tindakan negatif seseorang. Sebagai contoh dalam peristiwa hubungan seksual seorang remaja putri bersama kawan laki-laki baru yang dikenalnya melalui situs jejaring sosial *facebook*. Penyebab kuat degradasi moral yang terjadi pada remaja secara mudah ditumpukan pada media. Perubahan dinamika keluarga dan kesehatan anak dianggap terpengaruh oleh media. Pada kondisi ini, khalayak dituntut selektif dalam memilih tayangan seiring dengan perkembangan industri media yang melaju semakin pesat. Pembelajaran tentang kebijaksanaan bermedia diharapkan dapat mendorong kemampuan berfikir kritis dan ketrampilan memanfaatkan media guna memberikan alternatif solusi dari berbagai permasalahan yang dihadapi remaja.

Salah satu permasalahan di kalangan remaja yang cukup menyita perhatian adalah maraknya penyalahgunaan narkoba. Surakarta atau lebih dikenal dengan kota Solo menduduki peringkat tertinggi dalam hal peredaran dan penggunaan

narkoba seprovinsi Jawa Tengah berdasarkan data Polresta Surakarta pada tahun 2009, 2010 dan 2011. Penyalahgunaan narkoba dapat berdampak secara fisik, psikologis dan sosial. Faktor keluarga, media dan pertemanan ditengaharahi sebagai alasan tindakan salah guna narkoba. Sedangkan pada sisi kejiwaan, kondisi remaja merupakan peralihan menuju identitas kedewasaan dalam fisiologi dan psikologi. Masa remaja adalah waktu dimana aktifitas isi-mengisi dilewatkan, suatu periode dalam perkembangan yang dijalani seseorang ketika berakhirnya masa kanak-kanak sampai dengan awal masa dewasa. Masa remaja berada pada rentang usia 12-21 tahun. Perilaku coba-coba, imitasi dan identifikasi menjadi warna khusus bagi remaja. Gejala kegagalan dalam mengidentifikasi diri sehingga mengalami krisis identitas adalah munculnya perasaan tertekan dan sikap agresif. Sehingga pada gilirannya, narkoba ditemukan sebagai solusi yang salah atas persoalan tersebut. Untuk itu dibutuhkan peran serta aktif dari berbagai pihak, baik keluarga, institusi pendidikan, pemerintah serta diri remaja sendiri.

Salah satu program BNN yang perlu diberi sambutan adalah pembentukan kader gerakan anti narkoba di kalangan remaja. Catatan penting adalah pencegahan dan penanggulangan penyalahgunaan narkoba di lingkungan remaja, sebaiknya digerakkan dari diri remaja sendiri melalui pemanfaatan sarana yang cukup akrab bagi remaja. Salah satu sarananya adalah media baru. Remaja, narkoba, dan media terhubung secara erat dan saling berkaitan dalam melahirkan persoalan. Oleh sebab itu pendidikan tinggi ditantang untuk dapat memberikan alternatif solusi melalui hasil penelitiannya. Untuk itulah usulan penelitian ini dibuat, guna menemukan model pembelajaran bermedia dan pendidikan anti narkoba yang dapat secara tepat diaplikasikan kepada remaja serta menghasilkan karya inovatif dalam bentuk video motivasi.

Berdasarkan uraian latar belakang untuk dapat ditemukan model pembelajaran bermedia dan pendidikan anti narkoba yang secara tepat diaplikasikan kepada remaja serta dihasilkannya video motivasi gerakan remaja bebas narkoba, maka fokus masalah pada tahun I dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan sudut pengambilan gambar video motivasi?

2. Bagaimanakah perwujudan pengayaan gaya motivasi oleh dan untuk remaja?
3. Pilihan gaya penataan visual dan gaya memotivasi dalam video motivasi yang efektif dalam penyampaian pesan pencegahan penyalahgunaan narkoba bagi remaja SMA di Surakarta.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini menggunakan beragam referensi utama yang terkait dengan media dan budaya, teknik produksi media audio visual dan ilmu psikologi. Tiga macam sumber data yang digunakan untuk saling melengkapi adalah sumber lisan, sumber tertulis atau website, dan rekaman audio visual. Ketiga sumber data tersebut dimanfaatkan guna melengkapi dan menunjang penelitian ini. Pembuatan video motivasi bukan hal yang terlalu baru, namun belum difokuskan pada pemuatan konten pencegahan dan penanggulangan narkoba bagi remaja. Lebih baru lagi adalah penggunaannya sebagai metode kreatif dalam kegiatan literasi media.

Video motivasi diproduksi melalui tahapan proses audio visual, yaitu praproduksi, produksi, dan paskaproduksi. Inovasi yang dilakukan dalam pembuatan karya audio visual salah satunya melalui penataan komposisi visual yang dirancang sesuai dengan motivasi yang diharapkan. Roy Thompson dan Christipher Bowen (2004) menjelaskan tentang bagaimana penataan visual dibangun melalui buku berjudul *The Grammar of the Shot*. Karakteristik *subjective shot* dirinci dan dijelaskan cara penempatan kameranya dalam bab *The Art of Composition*. Dukungan pengetahuan tentang motivasi yang dapat dibangun oleh sebuah komposisi diperoleh dari Arthur Asa Berger (1991) melalui bukunya *Media Analysis Techniques*. Proses produksi video motivasi ini mereferensi juga buku berjudul *The Art of Watching Film* yang dituliskan oleh Joseph Boggs (1992) dan telah diterjemahkan oleh Asrul Sani dengan judul *Cara Menilai Sebuah Film*. Boggs memahamkan tentang bagaimana sebuah karya audio visual dapat dilihat, sehingga pembuat dapat memperhatikan elemen-elemen penting yang menjadi fokus perhatian utama khalayaknya.

Rekaman *Kecerdasan Emosi dan Spiritual (ESQ)* karya Ari Ginanjar (2008) yang diperjelas melalui buku berjudul *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual ESQ*, dipilih sebagai referensi audio visual terkait karya kemasan video motivasi. Tayangan *The Golden Ways* yang hadir di stasiun

televisi MetroTV setiap hari Minggu pada pukul 19.00 WIB, terpilih sebagai alternatif referensi selanjutnya. Keduanya sukses ditonton oleh banyak audiens.

Gibson (1992) dalam buku berjudul *Organisasi dan Manajemen* menjabarkan tentang motivasi yang berhubungan dengan (1) arah perilaku; (2) kekuatan respon setelah seseorang memilih mengikuti tindakan tertentu; (3) ketahanan perilaku, atau beberapa lama orang itu terus menerus berperilaku menurut cara tertentu. Motivasi harus memusatkan perhatian pada faktor-faktor yang mendorong dan mengarahkan kegiatan seseorang. Penekanan segi terarahnya pada tujuan tertentu merupakan kunci kesuksesan sebuah motivasi. Dijelaskan pula bahwa motivasi berhubungan erat dengan bagaimana perilaku itu dimulai, dikuatkan, disokong, diarahkan, dihentikan dan reaksi subyektif macam apakah yang timbul dalam organisme ketika semua ini berlangsung. Pemahaman tentang pemanfaatan dan eksplorasi teknik memotivasi menjadi penting dalam penelitian ini untuk mewujudkan sebuah karya video motivasi yang inovatif. Salah satu teknik motivasi diri adalah afirmasi.

Teknik dalam menyusun afirmasi yang kemungkinan berhasilnya tinggi seperti yang dikemukakan Rezawismail (2013) dalam buku *Motivasi Diri dengan Afirmasi*. Afirmasi dapat berjalan secara efektif ketika dikombinasikan dengan emosi yang kuat dan bayangan yang menyenangkan mengenai penglihatan, suara, bau, rasa, atau sentuhan. Tahapan-tahapan teknik afirmasi dijelaskan dalam buku ini.

Literasi media menurut Sonia Livingstone dalam bukunya berjudul *Assesing the Media Literacy of UK Adults: a review of The Academic Literature* (2003) dijabarkan sebagai kemampuan untuk dapat mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan mengkomunikasikan pesan dalam berbagai bentuk medium. Kemahiran bermedia secara bijaksanan memiliki beberapa alasan penting, sebagaimana penjelasan dalam *The Media Literacy of Children and Young People: A review of the research literature on behalf of Ofcom*, yang ditulis oleh David Buckingham (2004), diantaranya adalah *panic moral* karena media dianggap sebagai sumber berbagai masalah degradasi moral dan *the plug-in drug*, kehadiran media diposisikan memiliki nilai pengaruh terhadap dinamika keluarga

dan kesehatan anak muda, utamanya dalam tindakan penyalahgunaan narkoba. Selanjutnya Buckingham (2004), memberikan alternatif model pendidikan bermedia yang diaplikasikan dalam penelitian ini, yaitu model studi budaya (*cultural studies model*) memposisikan penolakan terhadap sesuatu yang negatif sebagai sebuah budaya. Remaja sebagai bagian dari lingkungan sosial budaya bertindak sebagai subyek budaya. Salah satu yang dapat diterapkan adalah penolakan terhadap NAPZA (Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif lainnya) sehingga memunculkan sebuah gerakan remaja bebas narkoba. Model kedua adalah *active audience model (inquiry model)* yang menyakini bahwa khalayak remaja mampu menginterpretasikan isi media berdasarkan latar belakang pengetahuan kultural dan sosialnya.

Pemahaman tentang kajian budaya media direferensikan melalui buku *Cultural Studies; Teori dan Praktik* yang dituliskan oleh Chris Barker (2005). Bentuk dan isi media yang menyesuaikan jenis dan karakteristik mediumnya memiliki kode dan kebiasaan yang berbeda.

Denis McQuail (1994) dalam bukunya *Mass Communication Theory. An Introduction* memberikan penjabaran tentang bagaimana proses komunikasi berlangsung dan dapat bekerja secara efektif.

David Gauntlett (2007) dalam bukunya berjudul *Creative Exploration: New Approaches to Identities and Audiences* menjelaskan tentang metode kreatif sebagai metode yang menitikberatkan pada kegiatan berkreasi atau mewujudkan karya dan melakukan refleksi atas proses kerja serta karya tersebut. Eko Suprati (2012) pada *Pelatihan Literasi Media dengan Metode Kreatif Untuk Remaja*, dalam buku *Gerakan Literasi Media Indonesia* menggunakan foto (*still image*) sebagai wujud dari metode kreatif. Pengembangan metode kreatif dalam penelitian ini adalah melalui penggunaan media audio visual. Metode kreatif digunakan pada bagian pembuatan model pembelajaran dalam penelitian ini, hal ini sesuai dengan target sasaran yaitu remaja. Dinamika metode kreatif yang aktif dinilai tepat dengan karakteristik remaja. Serta pemanfaatan hasil dari kegiatan literasi media yang terdistribusikan secara luas menggunakan media baru.

Pemahaman tentang karakteristik khalayak remaja dari sudut pandang psikologi merupakan hal penting dalam penelitian ini. Suatu analisis yang cermat mengenai semua aspek perkembangan dalam masa remaja, seperti yang dijabarkan dalam buku *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya* oleh Hadinoto (2001), secara global perkembangan remaja berlangsung antara umur 12 -21 tahun, dengan pembagian 12 -15 tahun: masa remaja awal, 15 – 18 tahun: masa remaja pertengahan, 18 -21 tahun: masa remaja akhir. Hurlock (1999) dalam buku berjudul *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang* menjelaskan pendapat Havighurst yang menyebutkan ada tugas-tugas perkembangan yang harus dipenuhi oleh seorang remaja, dan bila remaja tidak bisa memenuhi tugas-tugas tersebut, ada beberapa masalah yang dialami remaja. Masalah pertama terkait dengan pribadi, yaitu masalah-masalah yang berhubungan dengan situasi dan kondisi di rumah, sekolah, kondisi fisik, penampilan, emosi, penyesuaian sosial, tugas dan nilai-nilai. Masalah kedua adalah khas remaja, yaitu masalah yang timbul akibat status yang tidak jelas pada remaja, seperti masalah pencapaian kemandirian, kesalahpahaman atau penilaian berdasarkan stereotip yang keliru, adanya hak-hak yang lebih besar dan lebih sedikit kewajiban dibebankan oleh orangtua. Remaja yang diberi kesempatan bertanggungjawab untuk tumbuh menjadi orang dewasa yang lebih berhati-hati, lebih percaya-diri, dan mampu bertanggung jawab. Rasa percaya diri dan rasa tanggung jawab inilah yang sangat dibutuhkan sebagai dasar pembentukan jati diri positif pada remaja. Melalui hal tersebut remaja dapat tumbuh dengan penilaian positif pada diri sendiri dan rasa hormat pada orang lain dan lingkungan.

Pijakan dasar dalam menemukan jawaban pertanyaan ketiga dalam penelitian ini mengacu kepada buku *Pengantar Riset Khalayak* yang ditulis oleh Graham Mytton (1999) dan diterjemahkan oleh Tim Jaring Line, berisi tentang penyelenggaraan kelompok diskusi terfokus. Mytton menjelaskan fungsi studi khalayak lebih dari sekedar untuk mengetahui laku tidaknya sebuah karya media audio visual, lebih jauh dijelaskan bahwa para pembuatan dan pengembangan sebuah karya membutuhkan analisis penerimaan khalayaknya. Efektitas

penyampaian pesan menjadi salah satu elemen penting keberhasilan media menjangkau khalayaknya.

Konsep dasar yang digunakan untuk menganalisis penerimaan khalayak pada penelitian ini sebagaimana yang dicetuskan Stuart Hall (1981) dalam tulisan *Encoding-Decoding in the Televisual Discourse*. Hall menegaskan bahwa khalayak secara aktif memaknai (*producer of meaning*) terhadap beragam hal yang dikonsumsi. Mereka memiliki kerangka acuan (*frame of reference*) masing-masing yang mengarahkan pada perbedaan pemaknaan. Melalui pemaknaan khalayak tersebut, dapat diidentifikasi tiga *posisioning* yang berbeda, diantaranya Hegemonik Dominan, Negosiasi, Oposisional. *Posisioning* inilah yang nantinya menjadi indikator utama dalam penentuan efektif atau tidaknya karya video motivasi dalam menyampaikan pesan pencegahan dan penanggulangan penyalahgunaan narkoba.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bentuk video motivasi bertema pencegahan dan penanggulangan narkoba bagi remaja dengan beragam penataan visual dan pengayaan gaya motivasi melalui kehadiran remaja sebagai tokoh motivatornya. Pembentukan kelompok diskusi terfokus dalam kegiatan literasi media dengan menggunakan metode kreatif untuk mengetahui tentang gaya penataan visual dan gaya memotivasi pilihan remaja. Hasilnya dimanfaatkan sebagai sarana penguji keefektifan penyampaian pesan dari video motivasi yang telah dikembangkan.

Tujuan penelitian di atas mendasari urgensi terkait dengan program pemerintah tentang pemberantasan narkoba di kalangan remaja. Salah satu upaya nyata pemerintah melalui kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah dengan dimasukkannya Pendidikan Anti Narkoba pada materi Ekstra Kurikuler di Sekolah. Penelitian ini menargetkan modul pembelajaran untuk kegiatan bagi siswa SMA. Pelatihan audio visual yang dikreasikan dalam kegiatan literasi media didesain memberikan kemahiran bagi siswa untuk dapat mewujudkan video motivasi menurut versi masing-masing secara berkelanjutan. Sehingga pada gilirannya, pemenuhan konten media baru dengan video motivasi pencegahan dan penanggulangan narkoba menjadi sebuah gerakan remaja bebas

narkoba. Para siswa peserta ekstrakurikuler dapat berperan sebagai agen yang menginspirasi siswa lainnya. Kemahiran remaja dalam pemaknaan, pemilihan, pencarian dan pereproduksi konten media dapat dijadikan sebagai pertahanan aktif terhadap paparan media baru yang semakin kuat. Dampak positif secara luas yang diharapkan adalah penurunan tingkat penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja. Hasil dari penelitian ini dapat diakses oleh masyarakat, akademisi dan pemangku kepentingan melalui publikasi ilmiah dalam bentuk jurnal.



BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT

3.1. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bentuk video motivasi bertema pencegahan dan penanggulangan narkoba bagi remaja dengan beragama penataan visual dan pengayaan gaya motivasi melalui kehadiran remaja sebagai tokoh motivatornya. Pembentukan kelompok diskusi terfokus dalam kegiatan literasi media dengan menggunakan metode kreatif untuk mengetahui tentang gaya penataan visual dan gaya memotivasi pilihan remaja. Hasilnya dimanfaatkan sebagai sarana penguji keefektifan penyampaian pesan dari video motivasi yang telah dikembangkan.

3.2. Manfaat

Tujuan penelitian di atas mendasari urgensi terkait dengan program pemerintah tentang pemberantasan narkoba di kalangan remaja. Salah satu upaya nyata pemerintah melalui kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah dengan dimasukkannya Pendidikan Anti Narkoba pada materi Ekstra Kulikuler di Sekolah. Penelitian ini menargetkan modul pembelajaran untuk kegiatan bagi siswa SMA. Pelatihan audio visual yang dikreasikan dalam kegiatan literasi media didesain memberikan kemahiran bagi siswa untuk dapat mewujudkan video motivasi menurut versi masing-masing secara berkelanjutan. Sehingga pada gilirannya, pemenuhan konten media baru dengan video motivasi pencegahan dan penanggulangan narkoba menjadi sebuah gerakan remaja bebas narkoba. Para siswa peserta ekstrakurikuler dapat berperan sebagai agen yang menginspirasi siswa lainnya. Kemahiran remaja dalam pemaknaan, pemilihan, pencarian dan pereproduksi konten media dapat dijadikan sebagai pertahanan aktif terhadap paparan media baru yang semakin kuat. Dampak positif secara luas yang diharapkan adalah penurunan tingkat penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja. Hasil dari penelitian ini dapat diakses oleh masyarakat, akademisi dan pemangku kepentingan melalui publikasi ilmiah dalam bentuk penyampaian hasil penelitian pada forum ilmiah serta jurnal.



BAB IV

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara penyusunan data-data mulai dari proses pengumpulan, verifikasi, analisis hingga penarikan kesimpulan. Penelitian ini berjenis deskriptif kualitatif, dimana temuan-temuan yang diperoleh dipaparkan dalam bentuk tulisan dan tidak menampilkan hitungan angka-angka. Uraian metode penelitian meliputi; Pendekatan penelitian, sumber data dan teknik pengumpulan data, validitas data, teknik analisis dan bagan alir penelitian.

4.1. Pendekatan Penelitian

Metode penelitian yang terpilih untuk digunakan adalah teknik eksperimen dalam perwujudan video motivasi untuk kegiatan literasi media. Hal ini disesuaikan dengan output yang dihasilkan berupa video motivasi dengan sudut pengambilan subyektif¹ dan menghadirkan remaja sebagai tokohnya. *Subyektif shot* merupakan komposisi gambar yang memiliki motivasi mendekatkan konten dengan khalayaknya. Proses pembuatan video yang dikreasikan dalam kegiatan literasi media ini mengaplikasikan pembelajaran bermedia dengan pendekatan *Cultural Studies Model*² yang memposisikan setiap khalayak sebagai sebuah budaya. Remaja sebagai khalayak dan bagian dari lingkungan sosial budaya bertindak sebagai subyek budaya. Pendekatan kedua adalah *Audience Active Model*³ yang menyakini bahwa khalayak mampu menginterpretasikan isi media berdasarkan latar belakang pengetahuan kulturalan dan sosialnya.

Eksperimen pengembangan video motivasi untuk studi literasi media bagi Siswa SMA di Surakarta pada penelitian ini menggunakan metode kreatif⁴. Metode yang menitikberatkan pada kegiatan berkreasi dalam mewujudkan karya dan melakukan refleksi atas proses kerja serta karya tersebut. Percobaan yang

¹ Roy Thompson and Christopher Bowen. 2004. *The Grammar of the Shot*. Focal Press: USA. Hal 26.

² David Buckingham. 2005. *The Media Literasi of Children and Young People: A review of the research literature on behalf of Ofcom*. Ofcom, London. Hal 7.

³ David Buckingham . 2005. Hal 9.

⁴ Davit Gautlett. 2007. *Creative Exploration: New Approaches ti Identities and Audiences*. Roudledge: Oxon. Hal 7.

dijalankan melalui beberapa tahapan, tahap pertama adalah melalui eksperimen penataan visual. Selanjutnya hasil-hasil eksperimen tersebut dihadirkan pada kelompok FGD remaja dalam satu sekolah untuk memilih mana gaya video motivasi yang paling menarik bagi mereka.

4.2. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data diperoleh melalui penelusuran pada sumber-sumber data terkait dengan *standart operating prosedure* produksi karya audio visual dan ilmu psikologi tentang cara memotivasi yang efektif. Pengumpulan data didapat dari eksperimen pengkomposisian gambar dan modifikasi cara memotivasi. Studi pendahuluan dari penelitian ini telah menghasilkan beberapa contoh video motivasi. Proses pengumpulan data dilaksanakan melalui proses eksperimentasi serta pembentukan Kelompok Diskusi Terfokus (*Focus Group Discussion*). Teknik bermain peran yang terpilih dapat digunakan untuk melatih tumbuhnya kepercayaan diri dan saling percaya sehingga diskusi terfokus menjadi lebih cair dan berjalan lancar.⁵ Melalui teknik tersebut para peserta diminta untuk mengungkapkan persepsi dan berperan sebagai agen motivator. Setiap siswa diberikan kebebasan dalam berkreasi dan merefleksi karya serta proses kerjanya. Pendokumentasian secara tersembunyi selama berlangsungnya diskusi merupakan tahap pengambilan data untuk menjawab pertanyaan penelitian ketiga. Hal ini ditujukan agar tercapainya perilaku yang natural sehingga rekaman yang diperoleh menjadi valid untuk dijadikan sumber data.

Kelompok diskusi terfokus dilakukan oleh sekelompok kecil orang yang terorganisasi mengenai topik tertentu.⁶ Prioritas pemilihan lokasi kegiatan didasarkan pada ketersediaan peralatan penunjang, kenyamanan dan kemudahan akses para anggota. Sumber listrik dan ketenangan lingkungan sangat dibutuhkan dalam proses perekaman secara audio visual. Jadwal kegiatan disesuaikan dengan rutinitas siswa SMA sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran wajib di sekolah. Masing-masing kelompok dijadwalkan menjalani lima kali pertemuan. Proses diskusi dipandu oleh moderator dan dibantu fasilitator. Fasilitator pertama

⁵ Graham Mytton. 2001. *Pengantar Riset Khalayak*, diterjemahkan oleh Tim Jaring Line. Unicef. Hal 176.

⁶ Jane Stoke. 2003. *How To Do Media and Cultural Studies*. Yogyakarta: Bentang. Hal 169.

adalah anggota penelitian yang fokus terkait dengan bidang psikologi, sedangkan fasilitator kedua merupakan tenaga ahli terkait teknis peralatan audio visual. Asisten penelitian yang diambil dari mahasiswa psikologi dan seni media rekam dibutuhkan untuk mendampingi para siswa guna memperlancar proses penelitian. Keterampilan moderator adalah untuk membuat kelompok diskusi mampu menciptakan kebersamaan dalam waktu singkat, saling mempercayai, merasa bebas berdebat, saling menyepakati maupun tidak, mempelajari latar belakang masing-masing anggota, mampu berkontribusi dan mengilustrasikan apa yang dibahas.⁷ Data yang diperoleh adalah berupa catatan moderator dan transkrip diskusi yang dibuat berdasarkan rekaman kegiatan.

4.3. Validitas Data

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji menggunakan teknik triangulasi metode. Pelaksanaannya dengan mengumpulkan data sejenis melalui metode diskusi dan perekaman peristiwa sehingga dapat diuji validitasnya.

4.4. Teknik Analisis Data

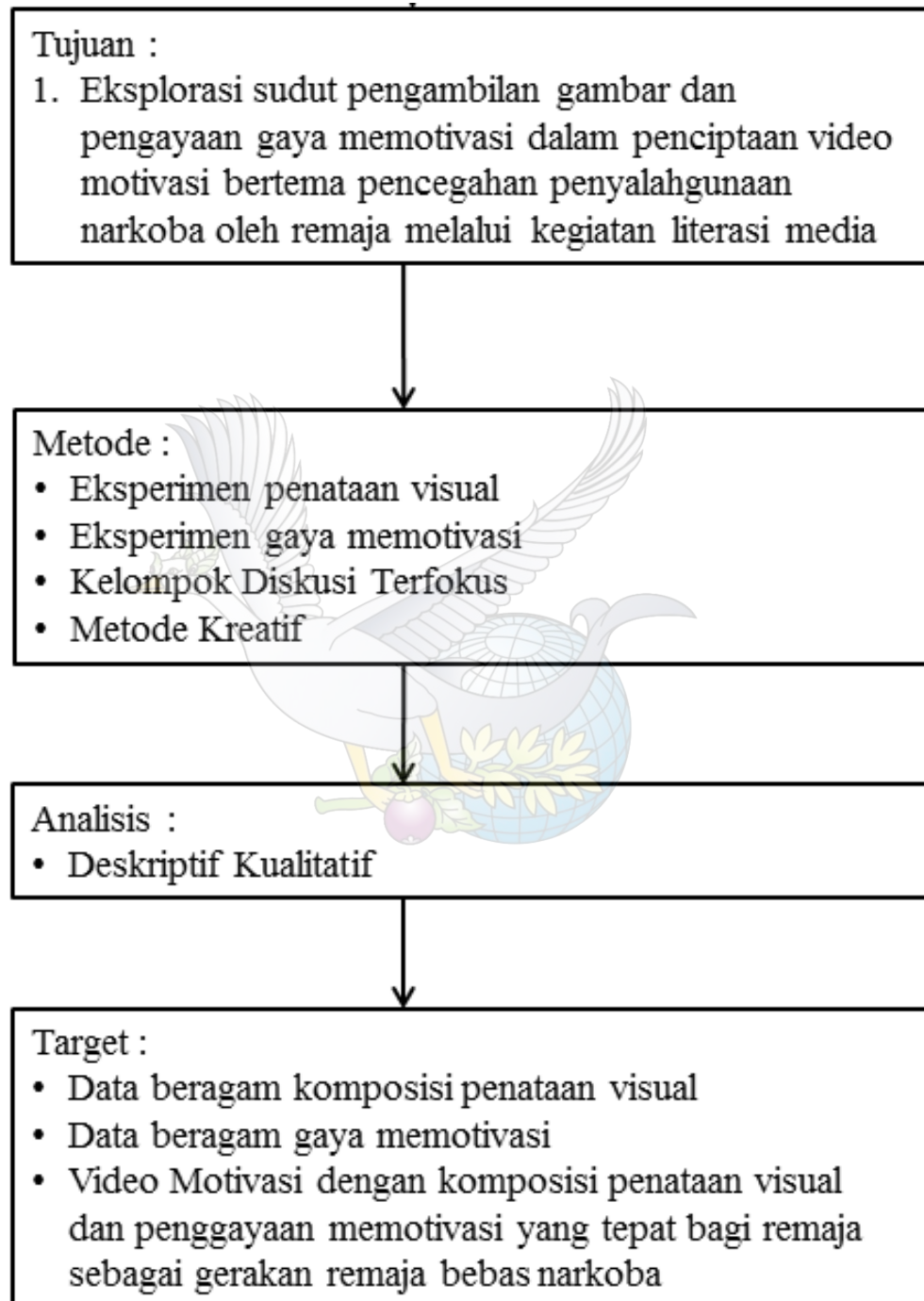
Teknik analisis data yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Riset kualitatif di bidang media dapat digunakan untuk mengetahui tanggapan, perilaku dan sikap terhadap tayangan audio visual dan penggunaan serta memberikan gagasan bagi para pelaku dan perancangannya.⁸ Catatan-catatan yang memuat pembacaan atas hasil pengembangan dan perwujudan video motivasi siap untuk dianalisis. Proses analisis dijalankan melalui tahap reduksi dan kategorisasi guna memudahkan pengelompokan dan klarifikasi. Klarifikasi ditujukan untuk mensistematisasi data berdasarkan pertanyaan penelitian yang termuat dalam rumusan masalah. Hal ini bertujuan untuk menguji data yang terkumpul. Selanjutnya, hasil penelitian ini disajikan secara deskriptif kualitatif terkait dengan penerimaan siswa SMA terhadap pemanfaatan video motivasi dalam kegiatan literasi media dan pendidikan anti narkoba. Hasil dari deskripsi penerimaan tersebut akan digunakan untuk

⁷ Graham Mytton. 2001. Hal 175.

⁸ Graham Mytton. 2001. Hal 175.

menentukan *positioning* khalayak sehingga didapat kesimpulan tentang gaya penataan visual dan gaya memotivasi yang efektif bagi remaja.

4.5. Bagan Alir Penelitian



4.6. Eksperimen

Kerlinger (1986: 315) menyatakan bahwa eksperimen adalah sebagai suatu penelitian ilmiah dimana peneliti memanipulasi dan mengontrol satu atau lebih variabel bebas dan melakukan pengamatan terhadap variabel-variabel terikat untuk menemukan variasi yang muncul bersamaan dengan manipulasi terhadap variabel bebas tersebut. Sedangkan Arboleda (1981: 27) mendefinisikan eksperimen sebagai suatu penelitian yang dengan sengaja peneliti melakukan manipulasi terhadap satu atau lebih variabel dengan suatu cara tertentu sehingga berpengaruh pada satu atau lebih variabel lain yang diukur. Lebih lanjut dijelaskan, variabel yang dimanipulasi disebut variabel bebas dan variabel yang akan dilihat pengaruhnya disebut variabel terikat. Sementara itu Isaac dan Michael (1977: 24) menerangkan bahwa penelitian eksperimen bertujuan untuk meneliti kemungkinan sebab akibat dengan mengenakan satu atau lebih kondisi perlakuan pada satu atau lebih kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Pengertian yang hampir sama dengan itu diberikan oleh Rakhmat (1985: 44) bahwa metode eksperimen bertujuan untuk meneliti hubungan sebab akibat dengan memanipulasikan satu atau lebih variabel pada satu atau lebih kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol yang tidak mengalami manipulasi. Sedangkan Robert Plutchik (1988: 213) mengemukakan definisi eksperimen secara lebih singkat yaitu merupakan cara mengatur kondisi suatu eksperimen untuk mengidentifikasi variabel-variabel menentukan sebab akibat suatu kejadian. Menurut A. S Hornby dalam bukunya yang berjudul Oxford Advanced Dictionary bahwa Eksperimen berasal dari bahasa Inggris yakni *experiment* yang berarti *test or trial carried out carefully in order to study what happens and gain new knowledge* yang dalam bahasa Indonesia berarti test atau percobaan yang dilakukan dengan hati-hati untuk mempelajari apa yang terjadi dan untuk mendapatkan pengetahuan yang baru. **Experimental** merupakan kata sifat turunan dari *experiment* yang berarti sesuatu yang digunakan berdasarkan percobaan.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN



Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dalam pengambilan datanya. Eksperimen dilakukan dengan menggunakan ragam peralatan dan penempatan peralatan tersebut. Tahap eksperimen terbagi menjadi tiga, yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Pada tahap praproduksi telah dilakukan persiapan peralatan dan bahan. Peralatan yang antara lain adalah kamera, lampu, tripot, filter, kabel, papan tulis, alat tulis serta seperangkat alat editing. Sedangkan bahan yang dipersiapkan adalah hardisk eksternal, peralatan make-up, serta perlengkapan artistik. Lokasi pelaksanaan eksperimen adalah di dalam studio audio visual Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Hal tersebut dipilih terkait dengan ketersediaan jadwal untuk pengambilan gambar tanpa dipungut biaya. Peralatan utama diadakan melalui dana penelitian, sedangkan peralatan tambahan diberikan bantuan secara cuma-cuma.


5.1 Hasil Eksperimen Penataan Visual

Eksperimen diawali dengan menginventarisasi peralatan, kru produksi, talent dan lokasi yang dibutuhkan. Persiapan yang dilakukan membutuhkan waktu selama 2 minggu. Sedangkan waktu pengambilan gambarnya dibuat sebanyak 4 tahap guna mendapatkan hasil eksperimen yang optimal. Metode penelitian yang terpilih untuk digunakan adalah teknik eksperimen dalam perwujudan ragam video motivasi yang selanjutnya diimplementasikan melalui kegiatan literasi media. Berikut adalah hasil eksperimen penataan visual yang dihasilkan

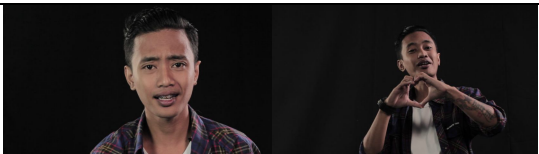
5.1.1 Eksperimen dengan perlakuan penggunaan beragam jenis kamera

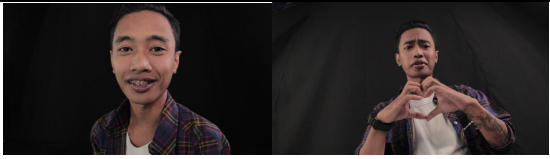
No	Jenis Kamera	Karakter Visual	Tampilan Gambar
1	Canon 60D	Menghasilkan kontras yang tajam. Peka dalam menyeleksi pencahayaan. Dengan Lensanya dapat memainkan ruang	

		<p>tajam (DOF)</p> <p>Dengan fokus manual kamera perlu persiapan dan sop yang benar dalam pengambilan gambar.</p> <p>Mic Internal berkarakter omnidirectional, sumber suara efektif di radius 1m arah depan mic.</p> <p>Terdapat input audio external yang bisa diinstall Clip On ataupun jenis micropone lain untuk karakter suara yang diinginkan.</p>	
2	Go Pro Hero 3	<p>Dinamis dalam pergerakan kamera.</p> <p>Sudut pandang lebar.</p> <p>Ruang tajam lebar sehingga menghasilkan panorama.</p> <p>Dengan body kecil Flexsible dalam penempatan pengambilan gambar.</p> <p>Mode exposure auto kurang selektif dalam pengaturan cahaya.</p> <p>Mic Internal</p>	



		berkarakter omnidirectional, sumber suara efektif di radius 1m arah depan mic.	
3	Zenphone 5	<p>Sigap dalam moment karena selalu dekat dengan pemiliknya (HP).</p> <p>Mode exposure auto kurang selektif dalam pengaturan cahaya.</p> <p>Cocok untuk still video, karena masih muncu efek "rolling shutter" jika kamera bergerak/bergoyang.</p> <p>Suara diambil dengan mic internal dari HP</p>	


5.1.2. Eksperimen dengan perlakuan penggunaan beragam jenis lensa untuk kamera 60D

No	Jenis Lensa	Karakter Visual	Tampilan Gambar
1	Fix 50 mm	<p>Standart mata manusia.</p> <p>Memberi kesan netral.</p> <p>Mendekatkan Subjek dengan Background.</p> <p>Ruang Tajam sempit.</p>	

2	15 mm	<p>Distorsi pada <i>foreground</i> maupun <i>background</i>. Memberikan kesan luas. Menjauhkan subjek dengan <i>background</i>. Memberikan komposisi perspektif jarak maupun ukuran gambar. Memberikan kesan intim tapi kadang juga ketidaklaziman</p>	
---	-------	--	--

5.1.3. Eksperimen dengan perlakuan beragam *Level Angel*

No	<i>Level Angel</i>	Karakter Visual	Tampilan Gambar
1	<i>Eye Level</i>	<p>Memberikan kesan Informasi yang sejajar tanpa penekanan.</p> <p>Menimbulkan kesan objektif yang netral</p>	
2	<i>Low Angel</i>	<p>Memberikan kesan penundukan</p> <p>Menimbulkan kesan penguasaan.</p>	

3	<i>High Angel</i>	Memberikan kesan kepatuhan Menimbulkan kesan pengecilan	
---	-------------------	--	--

5.1.4. Eksperimen dengan perlakuan beragam *Size Shot*

No	<i>Level Angel</i>	Karakter Visual	Tampilan Gambar
1	<i>Close Up</i>	Ukuran shot antara bahu sampai dengan atas kepala Kejelasan ekspresi	
2	<i>Medium Shot</i>	Ukuran shot antara pinggang sampai dengan atas kepala Menampakkan pergerakan tangan dan penampilan ekspresi	
3	<i>Full Shot</i>	Ukuran shot seluruh tubuh Menampakkan pergerakan seluruh tubuh	

5.2. Hasil Eksperimen Gaya Afirmasi

No	Gaya Afirmasi	Penekanan Informasi
1	Pemilihan Kalimat	Pernyataan
2	Gerakan muka	Ekspresi
3	Gerakan tubuh	Atraksi

Gaya afirmasi yang dihasilkan pada proses eksperimen ini adalah beragam pemilihan kalimat tentang ajakan menjauhi narkoba melalui kata-kata yang

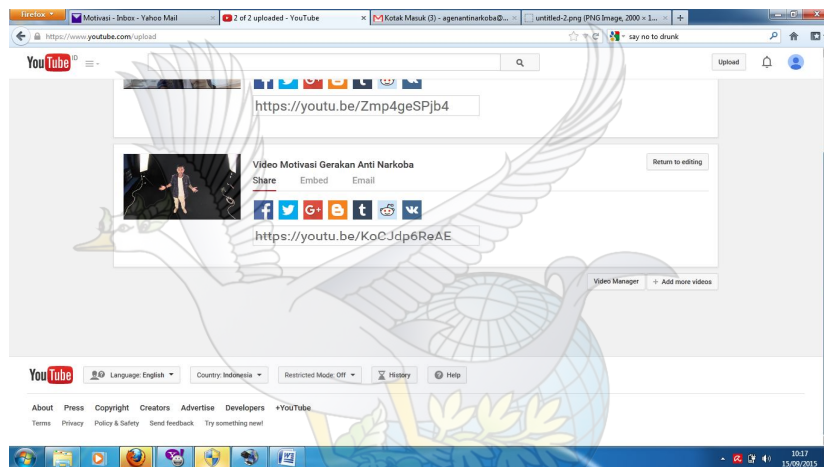
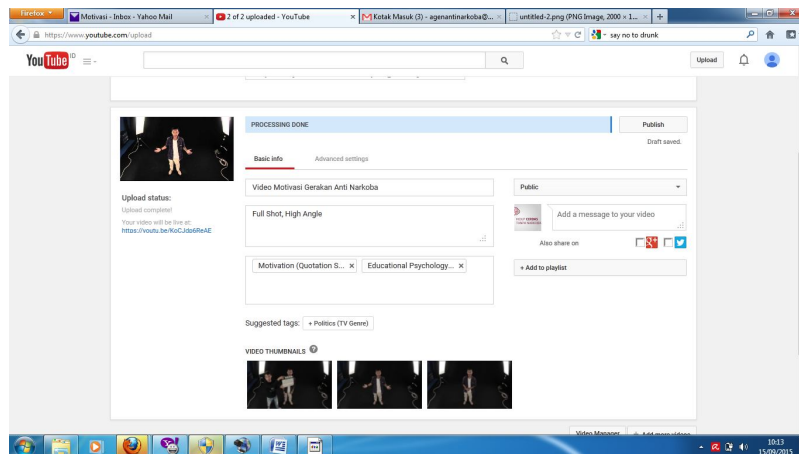
sedang tren di kalangan remaja saat ini. Sebagai contoh adalah menggunakan kata “*move on*” yang berarti berusaha bangkit dari kondisi buruk yang sedang dialami. Remaja cenderung menggunakan kosa kata bahasa “Alay” dalam berbicara, sehingga pemilihan kata-kata tidak jauh dari apa yang dekat dengan mereka.

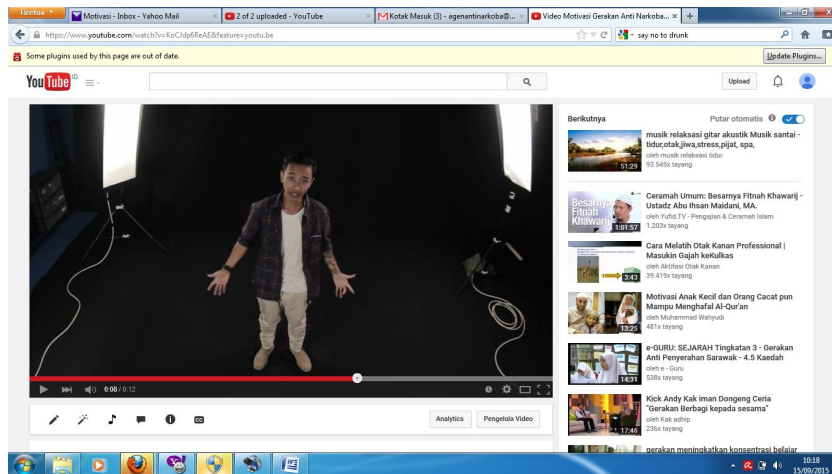
Eksperimental gaya memotivasi selanjutnya adalah penggunaan ragam ekspresi, hal ini dilatarbelakangi oleh karakter remaja yang ekspresif. Ekspresi yang cobakan adalah ekspresi sedih, gembira dan terkejut.

Eksperimental gaya memotivasi terakhir adalah penggunaan ragam atraksi, pada bagian ini motivator ditantang untuk menampilkan potensi dirinya dalam bernyanyi, menari serta menggerakkan anggota badan sehingga atraktif dalam mendukung pesan motivasi yang disampaikan.

5.3. Pengujian Video Motivasi Hasil Eksperimen

Pengambilan gambar eksperimen video motivasi telah dilaksanakan, selanjutnya dilakukan masuk pada tahap pascaproduksi. Pada tahap pascaproduksi dilakukan perapian video dengan menghilangkan bagian-bagian yang salah serta sisa perekaman sehingga menghasilkan rekaman yang pas dengan motivasi yang disampaikan. Selanjutnya adalah tahapan *converting* menjadi format yang lebih ringan, sehingga dapat dengan mudah diunggah dan diunduh. Tahapan terakhir adalah pengunggahan video hasil eksperimen melalui situs www.youtube.com. Awal proses pengunggahan adalah dibuatnya alamat email agenantinarkoba@gmail.com, dan dilanjutkan dengan pembuatan akun situs youtube menggunakan alamat email tersebut. Proses berikutnya adalah mengunggah ragam video yang dihasilkan. Dan berikut adalah urutan printscreen proses pengunggahan video serta preview hasilnya:





Tahapan penelitian selanjutnya adalah implementasi melalui pelaksanaan *Focused Groups Discussion (FGD)*. Pelaksanaan *FGD* terselenggara dengan melibatkan 6 orang siswa sekolah menengah atas. Tujuan dari kegiatan ini sebagai bagian dari kesempurnaan penggunaan metode eksperimen yang telah dijalankan. Para peserta *FGD* akan menentukan pilihan mereka terkait dengan gaya penataan kamera dan gaya yang tepat digunakan dalam pembuatan video motivasi. Orientasi ketepatan pemilihan adalah kemudahan dalam penyampaian informasi serta manfaat dari video motivasi. Kegiatan berlangsung selama 4 kali pertemuan dengan rincian sebagai berikut, pertemuan pertama adalah pengenalan kegiatan serta pernyataan kesediaan menjadi peserta dan selanjutnya terpilih menjadi informan. Pertemuan kedua adalah pelaksanaan *FGD* dengan diawali dengan menyaksikan ragam video motivasi hasil eksperimen selama 60 menit. Kegiatan berlanjut setelah diberi jeda istirahat selama 30 menit dengan diskusi terfokus yang difasilitasi oleh moderator, notulen, dokumentator serta tiga fasilitator. Diskusi berlangsung selama 120 menit dengan memberikan kesempatan kepada masing-masing informan untuk memberikan pendapatnya dalam suasana diskusi terfokus. Berikut adalah ringkasan transkrip hasil *FGD* :

1. Handika Listya Anindita, berusia 17 tahun, berpendapat bahwa penataan visual yang sesuai untuk pengembangan video motivasi adalah bergaya eye level dan berukuran medium. Eye level angle memberikan ruang kepada motivator untuk berekspresi dan menempatkannya sejajar dengan

penonton. Ukuran gambar yang sesuai adalah medium shot karena terlihat lebih seimbang antara background dan motivatornya. Tambahan saran yang disampaikan adalah pentingnya pelatihan tentang cara pembuatan video motivasi secara sederhana sehingga masing-masing remaja dapat memproduksi video dengan mandiri. Dan tidak kalah pentingnya adalah pelatihan mengunggah materi video melalui media baru.

2. Nila Wahyu Oktavia, berusia 17 tahun, berpendapat bahwa penataan visual yang sesuai untuk pengembangan video motivasi adalah bergaya eye level dan berukuran medium. Eye level dianggap lebih nyaman untuk dilihat, jelas, serta tersampainya pesan motivasi melalui kejelasan gaya dan gerak tubuh. Ukuran gambar yang sesuai adalah medium shot karena terlihat lebih menampilkan ekspresi wajah, gaya dan gerak motivator lebih nyaman untuk dilihat, jelas dan mudah dipahaminya pesan sehingga motivasi yang disampaikan lebih mudah diterima dan menyentuh hati. Tambahan saran yang disampaikan adalah pentingnya penambahan tentang kemampuan berbicara di depan umum (*public speaking*) yang penggunaan bahasa dan gaya berbahasa yang sedang tren di kalangan remaja. Penggunaan gaya memotivasi yang menggunakan bahasa gaul remaja saat ini menjadikan daya tarik bagi penontonnya. Selain itu daya tarik seorang motivator dapat ditambah melalui gerak tubuh yang atraktif dan ekspresif.
3. Nur Sholihah, berusia 18 tahun, berpendapat bahwa penataan visual yang sesuai untuk pengembangan video motivasi adalah bergaya eye level angle serta berukuran medium dan full. Eye level angle dianggap cocok dan lebih pas untuk memotivasi dalam keadaan ramai. Ukuran gambar yang sesuai adalah full shot guna menyampaikan motivasi yang sifatnya umum sedangkan medium shot lebih tepat untuk mendukung gaya motivasi yang panjang serta menggunakan gaya penceritaan sebuah peristiwa. Sehingga disampaikan bahwa perlu adanya pemberian materi tentang pengetahuan dasar jenis-jenis narkoba, upaya pencegahan dan penanggulangannya serta

kesaksian langsung dari para mantan penggunanya. Hal tersebut guna memberikan pemahaman tentang narkoba.

4. Oktavia Puteri K, berusia 18 tahun, berpendapat bahwa penataan visual yang sesuai untuk pengembangan video motivasi adalah bergaya eye level angle serta berukuran close up dan full. Eye level angle dianggap cocok untuk pengembangan video motivasi karena sejajar dengan mata sehingga nampak lebih enak dilihat. Ukuran gambar yang dianggap sesuai untuk video motivasi adalah close up dan full shot karena memperlihatkan secara penuh sosok motivator serta pesan motivasi dapat tersampaikan secara detail. Sebagai catatan, pemakaian ketiga komposisi visual tersebut harus memperhatikan keadaan dan tempat yang digunakan. Tambahan saran yang disampaikan adalah pentingnya penambahan pengalaman tentang lingkungan pengguna narkoba bagi seorang motivator melalui testimonial dari para mantan pengguna narkoba.
5. Pramadika Nur Ainun Oktaviani, berusia 17 tahun, berpendapat bahwa penataan visual yang sesuai untuk pengembangan video motivasi adalah bergaya eye level dan berukuran medium. Eye level dinilai lebih pas untuk memperlihatkan sikap motivator dalam penyampaian motivasi sehingga memberikan kesan akrab, santai, dan cenderung berwibawa. Ukuran gambar yang sesuai adalah medium shot karena komposisi ini mampu membawa pada sebuah kedekatan antara motivator dan penontonnya tanpa mengurangi kewibawaan dari motivator. Tambahan saran yang disampaikan adalah pentingnya penambahan pengetahuan tentang penataan busana dan penataan rambut bagi para calon motivator, hal ini ditujukan agar motivator terlihat lebih meyakinkan dan dapat diterima pesan motivasinya. Saran tersebut didasarkan kepada sifat remaja yang cenderung menyukai seseorang dengan penampilan yang segar dan rapi.
6. Siti Sholikhah, berusia 17 tahun, berpendapat bahwa penataan visual yang sesuai untuk pengembangan video motivasi adalah bergaya eye level dan berukuran medium. Eye level dinilai cocok digunakan untuk video motivasi karena terkait dengan komposisi ruangnya sehingga motivator

terasa lebih dekat dengan penontonnya dan hal itulah yang membuat pesan motivasi tersampaikan dengan baik kepada para penonton. Ukuran gambar yang sesuai adalah medium shot lebih cocok digunakan bagi seorang motivator yang tidak terlalu banyak menggunakan gerakan dalam penyampaian pesan motivasinya. Namun, dengan bidang pengambilan gambar ini, penonton dapat mengamati ekspresi dan gaya motivator dengan baik. Tambahan saran yang disampaikan adalah pentingnya penggunaan properti yang digunakan untuk memotivasi, sehingga gaya motivasinya lebih atraktif dan dinamis sebagaimana yang disukai oleh para remaja saat ini.

Berdasarkan deskripsi dari hasil diskusi di atas dapat dilihat bahwa masing-masing informan memiliki penerimaan yang beragam tentang gaya penataan visual dan gaya memotivasi. Hasil diskusi menjadi menarik serta bermanfaat dalam pembuatan rancangan tahapan berikutnya. Pendapat yang disampaikan akan digunakan sebagai materi pembuatan modul dalam pelaksanaan implementasi secara luas. Pertemuan ketiga terbagi menjadi 2 sesi, masing-masing sesi berlangsung selama 120 menit yang diisi dengan pemberian materi teknis penataan kamera dan gaya afirmasi yang disampaikan oleh peneliti. Pertemuan keempat berlangsung selama 360 menit yang dibagi menjadi 3 sesi yaitu sesi persiapan produksi, produksi dan pascaproduksi. Kegiatan ini sebagai wujud implementasi terbatas produksi video motivasi. Hasilnya adalah masing-masing peserta membuat 2 buah video dengan salah satu contoh sebagai berikut :



BAB VI

RENCANA TAHAP BERIKUTNYA

Penelitian ini merupakan pelaksanaan tahun pertama dari rencana penelitian selama dua tahun. Hasil dari penelitian tahun pertama merupakan hasil eksperimen yang telah diimplementasikan pada target terbatas. Selanjutnya pada tahun kedua direncanakan penyebarannya pada target yang lebih luas. Pada tahun pertama, dilibatkannya sekelompok remaja dari satu sekolah yang sama, sedangkan untuk tahun kedua akan melibatkannya kelompok remaja dari 10 sekolah yang ada di wilayah Surakarta baik negeri maupun swasta. Tahap awal yang dilakukan adalah melalui pembuatan modul pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler. Selanjutnya adalah pembuatan peralatan pendukung yaitu videobox. Pelaksanaan implementasi hasil penelitian tahun pertama melalui penyelenggaraan literasi media pada masing-masing sekolah. Output yang ditargetkan adalah dibuatnya video motivasi versi peserta sebanyak 25 video. Sehingga total yang ditargetkan adalah 250 buah video. Proses penelitian direncanakan melibatkan para ahli di bidang *public speaking*, penataan busana dan penataan rambut, ahli audio visual, dan ahli psikologi sebagai narasumber kegiatan. Masing-masing kelompok siswa dijadwalkan sebanyak 5 kali pertemuan selama proses implementasi.

Hasil pelaksanaan penelitian tahun kedua ditargetkan terkirimnya rekomendasi kepada dinas pendidikan kota Surakarta dan Badan Narkotika Nasional Daerah di Semarang Jawa Tengah. Penyebarluasan hasil penelitian akan disampaikan melalui forum ilmiah internasional serta diterbitkannya melalui jurnal.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

Eksperimen gaya penataan visual dan gaya memotivasi telah dibuat dan menghasilkan ragam video motivasi yang berjumlah 76 seri. Pengembangan pengambilan gambar pada eksperimen video motivasi tersebut menggunakan 3 jenis kamera yaitu kamera profesional digital SLR, kamera GoPro, dan kamera *handphone*. Peralatan tambahan untuk eksperimen pengambilan gambar adalah lensa berjenis fix berukuran 50mm dan 15mm. Sedangkan untuk sudut pengambilan gambarnya dieksperimenkan melalui *level angle* dan *size shot*. Ragam *level angle* yang dihasilkan adalah *high angle*, *eye level angle* dan *low angle*, sedangkan *size shot* yang dihasilkan adalah *close up*, *medium shot*, dan *full shot*. Pengayaan gaya memotivasi dihadirkan melalui ragam penyusunan kalimat afirmasi penggunaan kalimat “Alay”, ekspresi dan atraksi motivator.

Pilihan gaya penataan visual dan gaya memotivasi dalam video motivasi yang efektif dalam penyampaian pesan pencegahan penyalahgunaan narkoba bagi remaja dilakukan melalui proses *Focused Groups Discussion (FGD)* yang diikuti oleh 6 orang remaja. Hasil dari diskusi terfokus yang prosesnya diselenggarakan sebanyak 5 kali pertemuan menunjukkan bahwa para remaja menyukai video motivasi dengan penataan visual *eye level angle*, *medium shot* serta cara produksi yang sederhana. Berdasarkan analisis transkrip FGD dapat disimpulkan bahwa jenis kamera, jenis lensa, penempatan level kamera, dan size shot mempengaruhi kesan yang dihadirkan serta kemudahan dalam penyampaian pesan. Hal tersebut terbukti melalui 13 ragam video motivasi yang dihasilkan pada proses implementasi oleh para peserta FGD.

Tambahan hasil FGD adalah hal-hal yang dibutuhkan oleh remaja guna mendukung pembuatan video motivasi secara berkelanjutan adalah kebutuhan akan tambahan pengetahuan tentang 1) jenis-jenis narkoba, cara pencegahan dan penanggulangannya, 2) kemampuan public speaking, 3) ketrampilan dalam penataan busana dan penataan rambut, dan 4) cara produksi video motivasi yang sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Faisal, Sanapiah. 1982 *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Fuchan, A. 2004. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hornby, A. S., 1974. *Oxford Advanced Dictionary* . Oxford: Oxford University Press.
- Barker, Chris. 2005. *Cultural Studies; Teori dan Praktik*. Diterjemahkan oleh Tim Kunci Cultural Studies. Yogyakarta: Bentang.
- Berger, Arthur Asa. 1991. *Media Analysis Techniques, Revised Edition*. Sage, London.
- Boggs, Joseph. 1992. *The Art of Watching Film*. Diterjemahkan Asrul Sani. *Cara Menilai Sebuah Film*. Yayasan Citra, Jakarta.
- Buckingham, D. 2005. *The Media Literacy of the Children and Young People: A review of the research on behalf of Ofcom*. Ofcom: London. Retrieved from http://stakeholdersofcom.org.uk/ninaries/research/media-literacy/ml_children.pdf [akses 19 April 2011]
- Hall, Stuart. 1981. "Encoding-Decoding" dalam S.Hall, D.Hobson, A. Lowe dan P. Willis *Culture, Media, Language*. Hutchinson, London.
- McQuail, Denis, 1994. *Mass Communication Theory. An Introduction*. London: Sage.
- Mytton, Graham. 2001. *Pengantar Riset Khalayak*. Diterjemahkan oleh Tim Jaring Line. UNICEF.
- Gauntlett, David. 2007. *Creative Exploration: New Approaches to Identities and Audiences*. Rouledge: Oxon.
- Gibson, J.L.,et.al. 1992. *Organisasi dan Manajemen*. Erlangga, Jakarta.
- Haditono, S.R. 2001. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.

Hurlock, C. B. 1999. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Alih Bahasa: Istiwidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga

Rezawismail. 2013. *Motivasi Diri dengan Afirmasi*. Retrieved from <http://kipsaint.com/isi/motivasi-diri-dengan-afirmasi.html> [diakses 1 April 2013]

Tompson, Roy and Christopher Bowen. 2009. *The Grammar of the Shot*. Focal Press, USA.

Diskografi

Video seri *The 165 Way ESQ*. 2008. Ari Ginanjar.

Tayangan *The Golden Ways*. 2013. Ditayangkan di MetroTV setiap hari Minggu pada pukul 19.00 WIB.

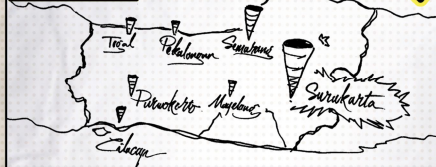


LAMPIRAN

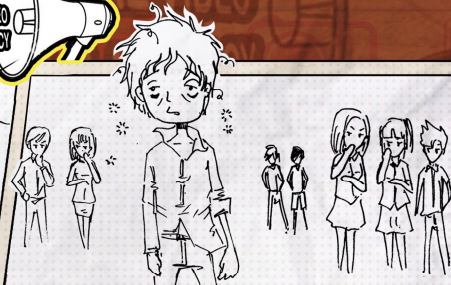


MOTIVATIONAL VIDEO FOR MEDIA LITERACY

INTRODUCTION



SURAKARTA OCCUPYING THE HIGHEST RATE OF DRUG ABUSE IN CENTRAL JAVA



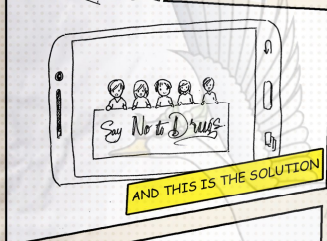
THIS IS HOW DRUG ADDICTS TREATED IN SOCIAL ENVIRONMENT. AS A TOPIC AND DISCRIMINATED



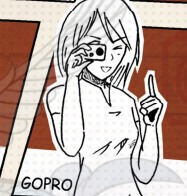
THESE ARE OUR TEENS AVERAGE NOW DAYS.

SELFIE EVERY WHERE AND ACTIVE ON VARIOUS SOCIAL MEDIA.

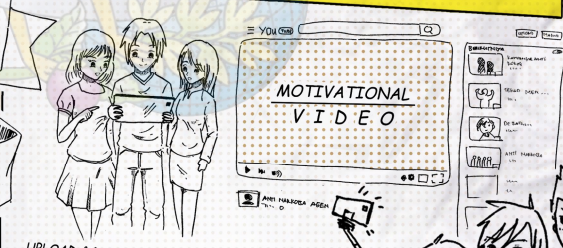
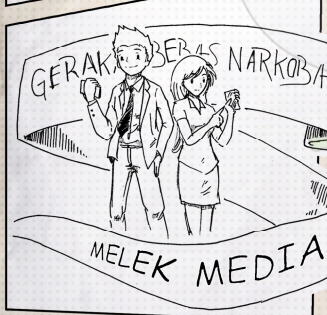
BUT HOW TO COMBINE THESE TWO CONTRAST FOR A POSITIVE MOVEMENT?



AND THIS IS THE SOLUTION



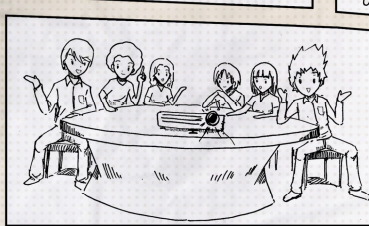
VARIETY OF VISUAL COMPOSITION :
CAMERA'S TYPE, LENS, SIZE SHOT, LEVEL ANGLE
VARIETY STYLES TO MOTIVATE :
STATEMENT, EXPRESSION, BODY MOVEMENT



UPLOAD & DOWNLOAD VIA YOUTUBE

IMPLEMENTATION

FOCUSED GROUPS DISCUSSION ABOUT CHOSEN MOTIVATIONAL VIDEO OF TEENAGERS



CONCLUSION TEENAGERS LIKE

EYE LEVEL, MEDIUM SHOT, SIMPLE PRODUCTION, "ALAY" STATEMENT, EXPRESSIVE, AND ATTRACTIVE MOTIVATIONAL VIDEO



Yogyakarta, 28 September 2015

LETTER OF ACCEPTANCE

The International Conference on Social Politics 2016
Number: 06/IK/ICSP/IX-2015


Dear Ms. Citra Dewi Utami and Mr. Budi Dwi Arifianto,

We are pleased to inform you that your abstract entitled **DEVELOPMENT OF VIDEO MOTIVATION FOR MEDIA LITERACY FOR SENIOR HIGH SCHOOL STUDENT AS A DRUG FREE YOUTH MOVEMENT** has been accepted for the International Conference on Social Politics 2016, Yogyakarta, Indonesia (26-28 January 2016). Please find the following page for the template of Full Paper.

An abstract is just the beginning: to participate in the conference you should submit a full paper due 25 November 2015 for peer review and register by no later than 2 December 2015. We would like to inform you as well that a number of selected papers will be published on Journal of Government and Politics.

If you have further questions, please do not hesitate to contact us at icsp@umy.ac.id or eko@umy.ac.id.

Sincerely yours,


2016
Eko Priyo Purnomo, Ph.D.